

THE BOARDGAME
of George R. R. Martin's

A GAME OF THRONES

ИГРА ПРЕСТОЛОВ



FANTASY
FLIGHT
GAMES

Настольная игра
Кристиана Т. Петерсена
для 3 - 5 игроков от 12 лет
на основе цикла романов
Дж. Мартина "Песнь льда и огня"

For 3 to 5 players
Age 12 to adult
Game by Christian T. Petersen

Настольная Игра Престолов

Игра для 3-5 игроков разработана Кристианом Т. Петерсеном по циклу "Песнь льда и огня" Джорджа Мартина. Время 1 партии - 2-4 часа.

Вестерос ждет!

Король Роберт Баратеон умер, и Вестерос готовится к войне. Дом Ланнистеров претендует на трон, ведь Серсея Ланнистер была королевой Роберта и трон должен по наследству перейти к ее сыну Джоффри. Станнис Баратеон, зная, что король Роберт не был отцом принца, требует отдать трон ему. Грейджой на Железных Островах готовят второе восстание, но на сей раз у них несравнимо более великая цель. На севере Старки собирают силы, чтобы встать за правду, а на юге богачи Тиреллы пестуют старинную мечту - воссесть на Железном Троне. Битва королей неизбежна, и сотни воронов несут приказы войскам.

Введение

Спасибо, что присоединяетесь к Игре Престолов. Вы на пороге мира Джоржа Р.Р. Мартина, мира королей и королев, рыцарей и дворни, мечей и доспехов. Эпические деяния вершатся на просторах суровой земли с мрачным наследием. В качестве участников Игры Престолов вы встанете во главе великих Домов: Ланнистер, Старк, Баратеон, Тирелл и Грейджой. Дипломатические реверансы, стратегические уловки и своевременное применение карт помогут вам захватывать Крепости и Города Вестероса, и их ресурсы подкрепят претензии ваших Домов на Железный Трон.

Цель игры

Настольная Игра Престолов длится 10 туров. В конце 10го тура побеждает игрок, под властью которого собрано больше всего Городов и Крепостей страны.

Число игроков

Настольная игра "Игра Престолов" разработана для 5 игроков, но в нее могут так же легко играть и 3, и 4 участника. Особые правила в конце этой книги расскажут вам, как организовать игру для трех или четырех участников.

Компоненты

В коробке этой игры вы найдете:

75 жетонов приказов (15 на Дом).
100 жетонов Сил (20 на Дом).

15 жетонов Влияния (3 на Дом)
5 жетонов Снабжения (1 на Дом)
35 карт Домов (по 7 на Дом)
5 карт Начала (по 1 на Дом)
30 карт Вестероса
50 воинов
20 рыцарей
30 кораблей
1 жетон "Одичалых"
1 жетон "Королевской Гавани"
1 жетон "Орлиного Гнезда"
1 жетон "Солнечного Копья"
1 картонный жетон Валирийского Клинка
1 картонный жетон Посыльного Ворона
1 картонный жетон Железного Трона
1 Поле
1 жетон Тура
1 книга правил

Перед началом вашей первой игры вам необходимо выдать жетоны из листов. Будьте внимательны и осторожны, чтобы не повредить компоненты.

Жетоны Приказов

У Дома есть 15 круглых жетонов: по три жетона Похода, Подмоги, Набега, Усиления и Защиты. Эти жетоны в фазе Планирования играют роль приказов, которые Дом тайно отдает своим Рыцарям, Воинам и Кораблям.



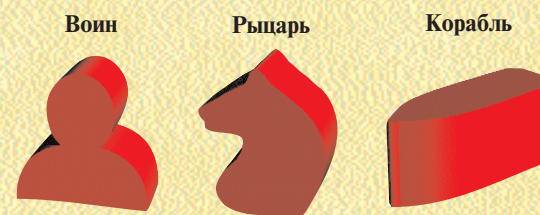
Жетоны Сил

Эти жетоны-щиты олицетворяют политическое и экономическое влияние великого Дома на знать и народ Вестероса. Игроки используют эти жетоны для торга за Сферы Влияния, для поддержки Ночной Стражи во время атак Одичалых и для установления своего влияния в различных областях страны.



Воины, Корабли и Рыцари

Эти деревянные фишки представляют собой военную мощь великих Домов.



Карты Домов

Каждый дом получает семь уникальных карт Дома - значимых персонажей "Песни льда и огня". Эти персонажи станут предводителями войск дома в битвах с противниками.



Карты Вестероса

Эти карты разделены на три группы (I, II и III) и воплощают в жизнь особые события и обычные действия в фазе Вестероса.

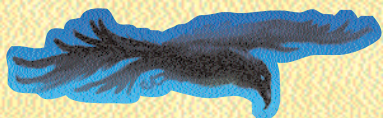


Карты Начала

Перед запуском игры каждый Дом получает карту Начала. Она указывает, как встают на поле стартовые отряды Дома, и положение Дома в Сферах Влияния и на линиях Снабжения. Эти карты нужны только при подготовке игры, а после никакой роли не играют.



Жетоны Посыльного Ворона, Валирийского Клинка и Железного Трона



Этими большими жетонами награждаются игроки, занявшие лидирующие позиции в каждой из трех сфер влияния (Железный Трон, Королевский Двор, Вотчины). Эти жетоны дают владельцам особые игровые возможности.

Поле

Главным компонентом настольной Игры Престолов можно смело назвать поле. Поле разделено на части. Наибольшую часть занимает карта Вестероса, его земель и морей. Кроме карты материка, на поле находятся треки Вторжения Одичалых, Снабжения, Течения Времени и трех Сфер Влияния.

Игровой расклад

Перед началом игры выполните следующие простые инструкции:

- 1) Раскройте игровое поле и разложите его в центре большого стола.
- 2) Положите жетоны Королевской Гавани, Орлиного Гнезда и Солнечного Копья на их места на карте (они означают нейтральные силы в этих областях).
- 3) Жетон Одичалых ставится на трек Вторжения Одичалых на севере Вестероса. Жетон должен стоять на нулевом делении.
- 4) Жетон Тура ставится на трек Течения Времени, на деление "Тур 1".
- 5) Все жетоны Силы (т.е., жетоны Силы всех Домов) замешиваются в одну груду рядом с полем. Эта груда свободных жетонов называется **Резервом Силы**.
- 6) Каждый игрок вслепую берет себе Карту Начала, выясняя, каким великим Домом он будет управлять во время игры.
- 7) Затем каждый игрок берет 7 карт, относящихся к его Дому.

8) Карты Вестероса разделяются на три колоды (каждая карта пронумерована римской цифрой от I до III). Все три колоды тасуются и выкладываются лицом вниз рядом с игровым полем.

9) Далее каждый игрок располагает свои войска и другие жетоны таким образом, как это указано на карте Начала его Дома. Это делается в три этапа:

а) Каждый игрок ставит свои жетоны Влияния

восьмиугольной формы) на стартовые позиции трека в каждой из трех Сфер Влияния.

б) Затем каждый игрок берет по 5 Жетонов Силы



Выход на старт. Пример.



Игрок вытянул карту Начала Ланнистеров. Это означает, что теперь он руководит этим Домом. Он читает инструкции на карте Начала.

Следуя этим инструкциям, игрок совершает следующие действия:

Сначала игрок ставит Воина и Рыцаря в Ланниспорт, Воина в Каменную Септу и Корабль в Золотой Пролив.

После того, как были расставлены стартовые войска, игрок-Ланнистер переходит к Сферам Влияния. Он ставит свой восьмиугольный жетон Влияния на деление 5 на треке Вотчин, на деление 2 на треке Железного Трона и на деление 1 в

Сфере Влияния Королевского Двора.

Ланнистеры получают жетон Посыльного Ворона (так как Ланнистеры, занимая первое деление на треке, на начало игры оказывают сильнейшее влияние на Королевский Двор).

Теперь Ланнистер берет карты Дома, жетоны доступной Силы (5 штук), Посыльного Ворона и свободные фишки войск, а карту Начала сбрасывает в коробку (она больше не нужна).

Итак, Дом Ланнистеров готов начать игру.

из Резерва Силы.

Внимание: Всегда, когда игрок берет жетон из Резерва Силы, он должен брать только жетоны своего Дома (Старк, например, не может взять жетон Силы Ланнистеров). Жетоны Силы на руке игрока называются **доступной Силой**. Все игроки должны видеть доступные Силы других игроков (кроме ситуации торгов).

с) Наконец, каждый игрок расставляет свои войска (Воинов, Рыцарей и Корабли) на те места, которые указаны в карте Начала его Дома.

Теперь подготовка игры завершена, и вы можете начинать Игру Престолов.

Течение тура

В настольной Игре Престолов 10 полных туров. Каждый тур делится на три фазы, проходящих в следующей последовательности:

- 1) Фаза Вестероса (пропускается в первом туре)
- 2) Фаза Планирования
- 3) Фаза Действия

После завершения Фазы Действия в десятом туре игра заканчивается победой игрока, захватившего власть над наибольшим числом областей, городов и крепостей (более подробные объяснения ниже).

Фаза Вестероса

Фаза Вестероса рассказывает о тех чудных событиях, что происходят на материке, и о самых обычных делах, которыми заняты люди Вестероса. *Эта фаза пропускается в первом туре: игра начинается с Фазы Планирования.*

Фаза Вестероса состоит из следующих частей:

- 1) Сдвигается жетон Тура
- 2) Вскрываются верхние карты в каждой колоде Вестероса
- 3) Играется верхняя карта колоды I
- 4) Играется верхняя карта колоды II
- 5) Играется верхняя карта колоды III
- 6) Три сыгранные карты кладутся под те колоды, из которых они были взяты.
- 7) Переход к Фазе Планирования

Карты Вестероса

Существует три колоды Карт Вестероса (I, II, and III). Во время Фазы Вестероса верхние карты всех трех колод открываются разом, но играют по очереди (начиная с колоды I). Как играть карту, написано на ней самой.

Также описания всех Карт Вестероса собраны на последней обложке правил. Существуют четыре карты, на которых мы остановимся более подробно. Это карты Снабжения, Сбора, Битвы Королей и Вторжения Одичалых.

Снабжение



Еда, вода, железо, лошади, одежда - далеко не все, в чем нуждается армия. Даже в наши дни численность армии ограничивается возможностями ее снабжения. Без надлежащего снабжения армия теряет боеспособность, а солдаты могут вовсе разбежаться. В настольной Игре Престолов трек Снабжения связывает армии великого Дома с теми местами, откуда армии получают провиант и снаряжение.



Символ Снабжения

Трек Снабжения можно найти на игровом поле; положение жетона Снабжения на этом треке говорит, насколько большими могут быть армии Дома. Игрок сдвигается на одно деление по треку Снабжения за каждый символ Снабжения в подвластных ему землях.

Под каждым делением на треке изображено разное количество стягов. Стяги говорят, сколько может быть армий при данном уровне Снабжения. Число на каждом стяге равно максимальному количеству войск, которое может вместить эта

Стр. 4

Армии

Армия = не менее 2х отрядов Дома в одной земле. То же верно для 2х (и для большего числа) Кораблей Дома в одном Море (т.н. флот).

армия Дома.

- В вопросах Снабжения Рыцарь является одним отрядом, как и Воин, хоть Рыцари и сильнее Воинов.

- Чем больше земель с символами Снабжения контролирует игрок, тем больше и сильнее его

Власть над землей

Земля находится **во власти** Дома, когда в ней стоит хотя бы один Рыцарь или Воин Дома, или если земля попала под власть Дома ранее и в ней лежит жетон Силы. Правила установления власти над землями будут приведены далее.

армии. Например, Блэкуотер дает игроку сразу два символа Снабжения, и наши игроки почти наверняка вступят в жесточенную борьбу за эту землю.

Когда карта Снабжения вскрыта в фазе Вестероса,

Порядок действий

Игроки в туре действуют в том порядке, в котором их Дома стоят на **треке Железного Трона**. Первый Дом (самый левый) начинает, передает ход второму (тому, что расположен правее), и так далее.

игрок **в порядке очереди** подсчитывает количество символов Снабжения в своих землях, после чего сдвигает свой жетон Снабжения по треку Снабжения так, чтобы зафиксировать новые возможности Дома.

Игрок в ходе игры может потерять землю с символом Снабжения, и тогда размеры его армий могут **превысить** возможности его Снабжения. Если оказалось, что у игрока больше армий или

Пример изменений Снабжения



Два тура назад Снабжение Ланнистеров стояло на уровне 5, но тур назад Грейджои выбили Ланнистеров из Риверрана и Сигарда. В фазе Вестероса вскрывается Снабжение. Теперь Ланнистер должен сократить Снабжение с пяти до трех. До сокращения Снабжения у Ланнистеров было четыре армии:

- армия из 2 Рыцарей и 2 Воинов в Харренхоле (4)
- флот из 3 Кораблей в Золотом Проливе (3)
- армия из 2 Рыцарей в Приморских Марках (2)
- армия из 2 Воинов в Каменной Септе (2)

Также под властью Ланнистеров находятся еще несколько земель, в каждой из которых стоят одиночные отряды Воинов. Но одинокий отряд, стоящий на земле, не является армией. На такие отряды не тратится Снабжение (считается, что они живут “на подножном корму”, добывая провиант у местного

населения).

После потери двух единиц Снабжения от Грейджоев у Ланнистера их осталось 3. Дом больше не может содержать все свои армии. На треке Снабжения указано, что Дом при 3 единицах может выставить четыре армии размером 3,2,2,2. Чтобы отвечать новым реалиям Снабжения, Ланнистер убирает Корабль из Золотого Пролива и Воина из Харренхола. Теперь его армии выглядят так:

- Одна армия из 2 Рыцарей и 1 Воина (3)
- Один флот из 2 Кораблей (2)
- Одна армия из 2 Рыцарей (2)
- Одна армия из 2 Воинов (2)

Вот так, потеряв часть Снабжения, игрок вынужден уничтожить два отряда и не может позволить себе увеличить армию, пока не завоюет земли с Снабжением (тогда же передвинется его фишка Обеспечения во время Фазы Вестероса).

они более многочисленные, чем он может позволить, нужно убрать с поля лишние войска или армии (см. пример).

Важно: игроки теряют и захватывают символы Снабжения в фазе Действия, но значения Снабжения на треке Снабжения меняются только тогда, когда в Фазе Вестероса будет вскрыта карта Снабжения.



Сбор



Эта карта отражает усилия великих Домов по созыву вассалов, обучению воинов, строительству боевых кораблей. Карта Сбора играет следующим образом:

В порядке очереди каждый игрок строит новые отряды (Воинов, Рыцарей, Корабли), используя для этого единицы сбора из Городов и Крепостей, находящихся в его власти.

Крепость



Город



Игрок получает две единицы Сбора с каждой крепости. Город дает ему одну единицу Сбора.

Отряды

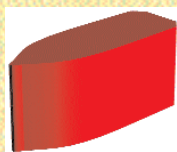
В настольной Игре Престолов есть три вида военных отрядов - войск: Воины, Рыцари и Корабли. Ввод войска в игру возможен при затрате единиц Сбора.

Воин	1 единица
Рыцарь	2 единицы
Корабль	1 единица
Превращение Воина в Рыцаря	1 единица*

Воин

Рыцарь

Корабль



* Такое обучение проходит в Городе или Крепости за счет единиц Сбора, полученных от этого Города или Крепости. Воин на земле без Городов и Крепостей не обучается.

Новое войско входит в игру на той земле, Город или Крепость которой дали единицы Сбора на ввод этого войска. Корабль спускается на воду любого моря, омывающего землю, Город/Крепость которой дали единицы Сбора на постройку Корабля. Если море уже занято Кораблями другого Дома, игрок не может спускать свои Корабли на воду в этом море.

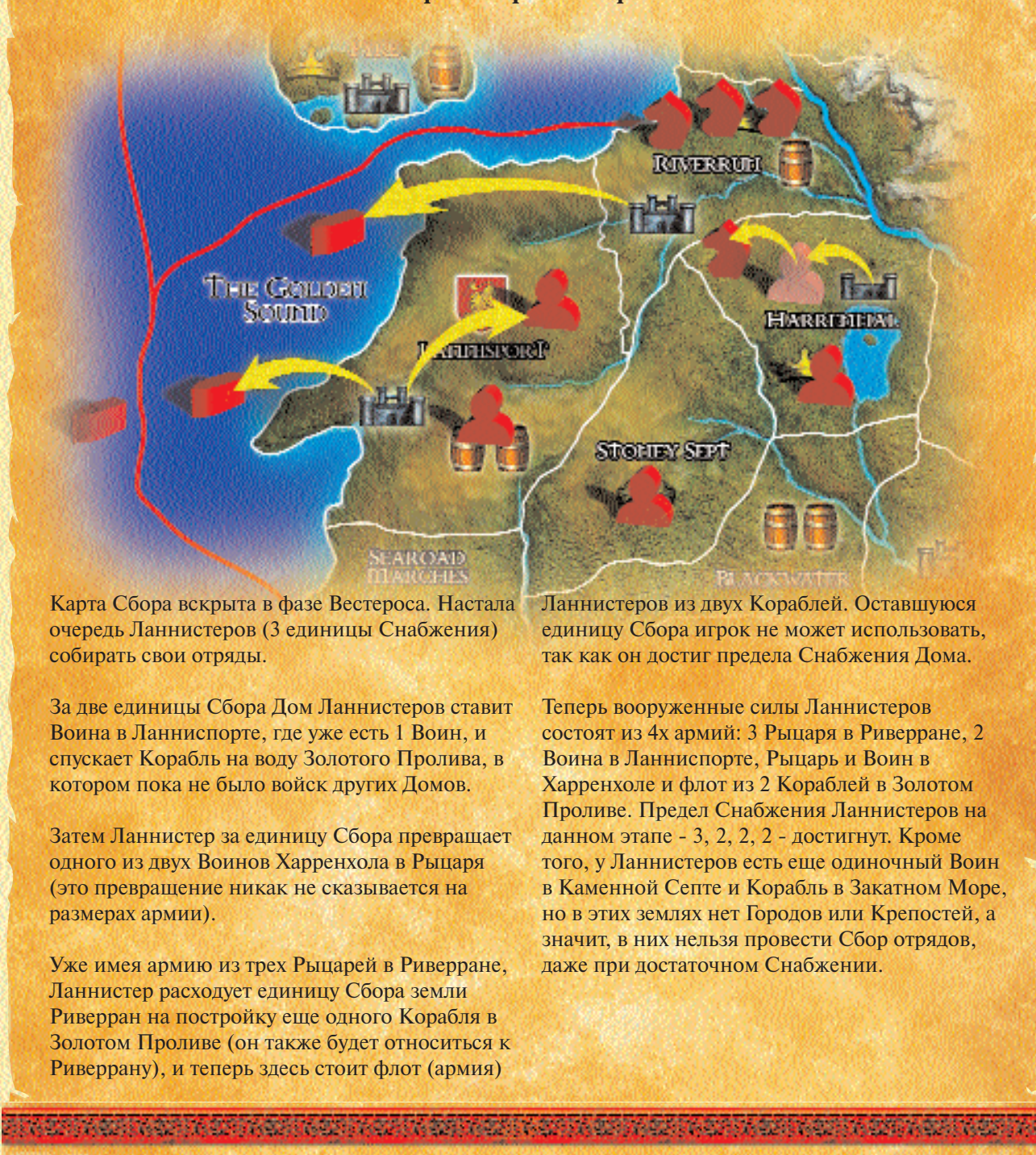
Когда один игрок закончил Сбор, право Сбора передается следующему по очереди игроку.

ОЧЕНЬ ВАЖНО: если появление нового войска в Городе/Крепости игрока увеличит армию Дома в данной земле настолько, что состав армии будет выше предельной численности, игрок не имеет права вводить это войско в игру.

- Помните, что игрок может использовать единицы Сбора какого-либо Города/Крепости для создания нового войска только в этом Городе/Цитадели, а не где бы то ни было еще. Если нехватка Снабжения не дает игроку собирать войска, единицы Сбора сгорают.

- У каждого Дома есть 10 Воинов, 4 Рыцаря и 5 Кораблей. Если в игру введены все войска Дома одного вида, игрок не может собирать войска этого вида. Если войско погибло или снято с игрового поля по другим причинам, его можно вводить в игру заново за счет затрат новых единиц Сбора.

Пример Сбора



Карта Сбора вскрыта в фазе Вестероса. Настала очередь Ланнистеров (3 единицы Снабжения) собирать свои отряды.

За две единицы Сбора Дом Ланнистеров ставит Воина в Ланниспорте, где уже есть 1 Воин, и спускает Корабль на воду Золотого Пролива, в котором пока не было войск других Домов.

Затем Ланнистер за единицу Сбора превращает одного из двух Воинов Харренхола в Рыцаря (это превращение никак не сказывается на размерах армии).

Уже имея армию из трех Рыцарей в Риверране, Ланнистер расходует единицу Сбора земли Риверран на постройку еще одного Корабля в Золотом Проливе (он также будет относиться к Риверрану), и теперь здесь стоит флот (армия)

Ланнистеров из двух Кораблей. Оставшуюся единицу Сбора игрок не может использовать, так как он достиг предела Снабжения Дома.

Теперь вооруженные силы Ланнистеров состоят из 4х армий: 3 Рыцаря в Риверране, 2 Воина в Ланниспорте, Рыцарь и Воин в Харренхоле и флот из 2 Кораблей в Золотом Проливе. Предел Снабжения Ланнистеров на данном этапе - 3, 2, 2, 2 - достигнут. Кроме того, у Ланнистеров есть еще одиночный Воин в Каменной Септе и Корабль в Закатном Море, но в этих землях нет Городов или Крепостей, а значит, в них нельзя провести Сбор отрядов, даже при достаточном Снабжении.

Битва Королей

Карта Битвы Королей инициирует новый виток борьбы за власть между великими Домами. Карта дает игрокам шанс изменить свое положение в трех Сферах



Влияния (Королевский Двор, Железный Трон, Вотчины) расходом доступных Сил.

Вскрыв Битву Королей, первым делом надо снять жетоны Влияния со всех треков в Сферах Влияния. Теперь игроки тайно делают ставки жетонами Силы, чтобы улучшить или сохранить положение на треках Влияния. Торги за каждую сферу идут отдельно. Битва Королей начинается с

торга за Железный Трон, потом игроки торгуются за Вотчины, а Королевский Двор разыгрывается в самом конце.

Детали процесса торгов игроки могут найти на врезке “Торги при Битве Королей”.

Первые торги: Железный Трон

Положение Дома на треке Железного Трона говорит, насколько высоки шансы Дома на престол в глазах мелкой знати, рыцарей и народа всего Вестероса. В игре положение на треке Железного Трона указывает **очередность хода**. Тот, чья ставка больше, получает жетон Железного Трона после всех торгов.

Игроки делают ставки на Железный Трон и величина ставок определяет новое положение жетона Влияния Дома на треке Железного Трона. Когда все жетоны расставлены, победитель торгов, занявший первое деление трека, забирает жетон Железного Трона у его предыдущего владельца.



Важно: жетон Железного Трона не переходит к новому владельцу, пока не сделаны все ставки на Железный Трон, а жетоны Влияния Домов не выставлены на трек. Игрок с жетоном Железного Трона по-прежнему разрешает спорные ситуации во время торга за Железный Трон, хотя вполне может лишиться жетона по завершении торгов, когда жетоны Влияния расставлены по местам.

Жетон Железного Трона говорит, что Дом по праву претендует на престол. Игрок с этим жетоном разрешает спорные ситуации и ничьи в игре, кроме ничейных исходов в битвах.

Все жетоны Силы, которыми игроки делали ставки на Железный Трон, возвращаются обратно в Резерв Силы.

Вторые торги: Вотчины

Трек Вотчин показывает влияние Дома на мелкую знать и вассалов земель Дома. Чем выше положение Дома на треке Вотчин, тем больше у него шансов в битвах. Кроме того, игрок с наивысшей позицией на треке Вотчин получает жетон Валирийского Клинка.

Торги при Битве Королей

При розыгрыше этой карты игроки делают ставки на все три Сферы Влияния. Описанная процедура торгов одинакова для всех 3 треков Влияния.

Сразу перед началом торгов за любую из сфер игроки скрывают доступные Силы их Домов. Затем каждый зажимает в кулаке число жетонов Силы, которое готов поставить на эту сферу Влияния. Игроки разом разжимают кулаки, когда все готовы обнародовать свои ставки.

Игрок с наибольшей ставкой ставит один из своих восьмиугольных жетонов Влияния на деление "1" того трека, за который шел торг. Второй по размеру ставки игрок ставит жетон Влияния его Дома на "2", третий на "3" и т.д.

Когда все жетоны Влияния по результатам торга выставлены на трек одной из Сфер, Дом, ставший первым на треке, получает особый жетон (жетон Железного Трона, Валирийского Клинка или Посыльного Ворона).

Важная информация: когда торги за одну Сферу завершены, все жетоны, которыми делались ставки, возвращаются в Резерв Силы, и больше не входят в состав доступных Сил игрока.

Споры на торгах разрешает хозяин жетона Железного Трона. Этот игрок может ставить жетоны Влияния спорщиков в любом удобном ему порядке (но он обязан ставить их жетоны в наиболее выгодные из доступных для них позиции).

Пример торгов за сферу Влияния:

В фазе Вестероса вскрыта карта Битвы Королей: игроки закончили торги за Железный Трон (Дом Грейджоев выиграл торги и добыл жетон Железного Трона). Начинаются торги за Вотчины. Каждый игрок прячет свою доступную Силу и зажимает свою ставку в кулак. Теперь кулаки разжимаются:

Ланнистер	4 жетона Силы
Баратеон	3 жетона Силы
Старк	3 жетона Силы
Тирелл	2 жетона Силы
Грейджой	0 жетонов Силы

Дом Ланнистеров получает первое место, но у Баратеонов и Старков ничья. Грейджой (только что получивший жетон Железного Трона) решает, что Баратеоны встают на позицию "2", а Старки - на "3", Тирелл - на "4", и наконец сами Грейджой - на "5" позиции. Когда жетоны Влияния всех Домов расставлены, Ланнистеры получают Валирийский Клинок.



В битве игрок, стоящий выше противника на треке Вотчин, побеждает даже при ничейном исходе битвы (см. правила по битвам).

Игроки делают ставки на Вотчины. Жетоны Влияния Домов занимают места на треке Вотчин по порядку возрастания ставок, как и на треке Железного Трона.

Дом, сделавший наивысшую ставку, занимает 1е деление трека и берет Валирийский Клинок.

Напоминаем, что все споры и ничейные исходы по-прежнему разрешаются игроком, который завладел жетоном Железного Трона.

Валирийский Клинок - мощное оружие. Раз в тур игрок может воспользоваться Валирийским Клинком в битве (в которой он участвует или как зачинщик, или как защитник). Он получает бонус боевой мощи +1 в любой битве. То, как проходят битвы, описано в этих правилах ниже.

После торгов за Вотчины начинаются торги за влияние на Королевский Двор. Жетоны Силы, которыми игроки делали ставки на Вотчины, возвращаются обратно в Резерв Силы.

Третьи торги: Королевский Двор

Влияние Дома на Королевский Двор олицетворяет то, как умело этот Дом плетет интриги, шпионит и ведет секретные переговоры. Чем выше положение Дома на треке Королевского Двора, тем больше жетонов Приказов доступно Дому в фазе Планирования. Кроме того, игрок, сделавший наивысшую ставку на Королевский Двор, получает Посыльного Ворона, который дает преимущество во время фазы Планирования. Теперь игроки делают ставки на Королевский Двор. Это происходит точно так же, как на треке Железного Трона и на треке Вотчин.

Когда все ставки вскрыты, и все жетоны Влияния



расставлены, игрок с наивысшим положением на треке Королевского Двора берет жетон Посыльного Ворона у предыдущего владельца.



Звезды на треке Королевского Двора говорят, сколько особых приказов (со звездами) может использовать Дом в фазе Планирования. Так, если Дом стоит 3м на треке, он может отдать 2 особых приказа. Функции жетонов приказов будут описаны в этих правилах ниже.

Посыльный Ворон может быть использован один раз в тур в фазе Планирования, чтобы изменить один из приказов после того, как все приказы вскрыты. Это мощное стратегическое средство, которое дает Дому больше свободы при отдаче приказов в фазе Планирования. Что такое фаза Планирования и как использовать жетоны приказов, будет описано ниже.

Жетоны Силы, которыми делались ставки на Королевский Двор, уходят в Резерв Силы.

Вторжение Одичалых



Эта карта сигнализирует о том, что великую Стену на севере Вестероса атакуют банды Одичалых под руководством Манса-налетчика. Ночной Дозор охраняет Стену, но ему не выстоять без поддержки Великих Домов.

Растущая Угроза

В верхней части игрового поля, поверх северных льдов проходит трек "Вторжения Одичалых". На нем показано, как растет сила Одичалых.



Жетон
Одичалых

Во всех трех колодах Вестероса есть карты со знаком Одичалых (мамонт). Когда вскрывается такая карта, нужно тут же передвинуть жетон на треке Вторжения Одичалых на 1 деление. В ряде случаев жетон на этом треке можно сдвинуть до трех раз за тур в фазе Вестероса.

Если вскрыто Вторжение Одичалых (карта из колоды III), Одичалые обрушиваются на Стену всеми своими силами. Теперь только игроки могут спасти Вестерос от разорения.

Вторжение Одичалых проходит следующим образом:

- 1) Выясняется сила Вторжения (от 0 до 12).
- 2) Игроки прячут жетоны доступной Силы и зажимают желаемое число жетонов в кулак.
- 3) Игроки одновременно открывают, сколько жетонов Силы тратят их Дома на отпор Вторжению. Сумма всех выставленных жетонов Силы равняется силе Ночного Дозора.
- 4) Если сила Ночного дозора равна силе Вторжения или превосходит ее, то Одичалые повержены, Дозор отстоял Стену и Вестерос.
- 5) Если сила Вторжения оказывается больше силы Дозора, побеждают Одичалые.
- 6) Все выложенные Домами в помощь Ночному Дозору жетоны Силы уходят в Резерв Силы.

Победа Ночного Дозора

Победоносный Ночной Дозор отразил Вторжение Одичалых. Тот игрок, который отдал в помощь Ночному Дозору наибольшее количество жетонов Силы (спорная ситуация разрешается тем игроком, кому принадлежит жетон Железного Трона), может немедленно забрать на руку одну карту персонажа из сброса его карт Дома (см. "Персонажи" ниже).

Прорыв Одичалых

В случае победы Одичалых банды мародеров несут

смерть и хаос на земли Вестероса. Каждый игрок сбрасывает войска (Рыцари, Воины, Корабли) на сумму в 2 единицы Сбора, чтобы справиться с этой напастью (достаточно сбросить одного Рыцаря, который как раз стоит 2 единицы Сбора). Тот, кто отдал Ночному Дозору наименьшее количество жетонов Силы, сбрасывает вдвое больше войск (на сумму в 4 единицы Сбора). Ничья (два игрока дали равно малое количество силы) разрешается игроком, который удерживает жетон Железного Трона, в пользу любого претендента.

Вне зависимости от результатов Вторжения, жетон Одичалых после Вторжения всегда возвращается на деление "0" трека Вторжения. Одичалые нападают всегда, когда в фазе Вестероса вскрывается карта "Вторжение Одичалых".

Внимание: чтобы не потерять 4 единицы Сбора на ровном месте, оставляйте пару жетонов Силы про запас, как раз на такой случай.

Конец фазы Вестероса

Фаза Вестероса заканчивается, когда вскрытые карты всех трех колод Вестероса разыграны. Эти карты убираются под низ своих колод, а игра переходит в фазу Планирования.

Фаза Планирования

В этой фазе игроки используют жетоны приказов для управления войсками своих Домов. Эта фаза состоит из следующих шагов:

- 1) все игроки отдают приказы (одновременно);
- 2) все приказы вскрываются (одновременно);
- 3) применяется свойство Посыльного Ворона.

Жетоны Приказов

У каждого Дома есть 15 круглых жетонов приказов (они помечены гербом Дома на обратной стороне). 10 из них могут быть отданы свободно в любой фазе Планирования, а 5 особых приказов (со звездой) могут быть отданы только в том случае, если у великого Дома достаточно высокая позиция на треке в Сфере Влияния Королевского Двора. Подробнее о приказах мы расскажем позже.

Зачем нужно отдавать приказы?

Пожалуй, именно фаза Планирования - главная фаза всей настольной Игры Престолов. В этой фазе игрок тайно отдает приказы своим войскам. Для этого он кладет один жетон приказа лицом вниз на любую землю в его власти, на которой есть хотя бы одно его войско (Воин, Рыцарь, Корабль). Эта фаза - время торжества дедукции,



логики, тактики и стратегии. Игрок задается вопросами, куда ударит враг, доверять союзникам или ударить им в спину?

Важное правило: игроки могут вступать в союзы и раздавать обещания (которые никого ни к чему не обязывают), но не могут никому показывать свои жетоны приказов. Тогда даже самые лояльные союзники не смогут быть на 100% уверены в искренности друг друга.

Шаг 1: Раздача Приказов

На этом шаге игроки одновременно и тайно отдают приказы, выкладывая жетоны приказов картинкой вниз (гербом Дома вверх) на поле в те области, где стоят их войска. Чтобы отдать приказ, нужно держать в данной области хотя бы одно войско (Воин, Рыцарь или Корабль). Каждой области можно отдать только один приказ, сколько бы войск там ни стояло.

Какие приказы могу я отдать?

У каждого Дома есть 10 обычных приказов, по 2 приказа пяти видов: Поход ("0" и "-1"), Набег, Подмога, Усиление и Защита (+1, +1). У каждого Дома есть особые приказы каждого вида с изображением звезды на жетоне. Дом может отдать хоть все 10 обычных приказов в фазе Планирования, но особых приказов со звездой можно отдать ровно столько, сколько звезд стоит на занятом Домом делении трека Королевского Двора.

Пример: Ланнистеры заняли 3е деление на треке Королевского Двора. Это дает им право отдать два особых приказа в следующей фазе Планирования. Это могут быть любые из пяти особых приказов.

Особые Приказы



Защита +2: приказ добавляет +2 к защите данной области, на +1 больше, чем обычный приказ Защиты.



Поход +1: приказ добавляет +1 к атаке на армию, находящуюся в смежной области. Неплохо, с учетом того, что обычный поход проходит в условиях "-1" или "0".



Подмога +1: Этот приказ позволяет войскам этой области помогать войскам Дома в смежных областях боевой мощью +1 (добавляется к силе армии).



Набег +1: эффективность набега удваивается - он может снять 2 жетона Подмоги, Усиления и/или Набега в смежных областях. Обычный Набег позволяет снимать только 1 приказ.



Усиление: не обладая особой силой, жетон позволяет объединять ресурсы 3 земель, а не 2.

Внимание: игрок не может отдать больше приказов, чем у него есть жетонов приказов. Он не может отдать больше трех приказов Похода, да и то, если у него есть особый приказ Похода. Игрок, стоящий на последней (5й) позиции трека Королевского Двора не может отдать более 2 приказов каждого вида в фазе Планирования. Ведь его положение при Королевском Дворе не позволяет отдавать особые приказы (на его позиции не нарисовано ни одной звезды). Также помните, что игрок не может отдать более одного приказа на область, даже если в ней стоит большая армия игрока.

Специальное правило: Усиление действует только на суше. Все остальные приказы действуют как на море, так и на суше.

Шаг 2: Вскрытие приказов

После того, как все игроки разместили свои приказы, нужно вскрыть все жетоны приказов. Для этого надо одновременно перевернуть все жетоны приказов так, чтобы они теперь лежали лицом вверх.

Шаг 3: Посыльный Ворон

Когда вскрыты все приказы, можно применить свойство Посыльного Ворона. Хозяин Ворона (лидер на треке Королевского Двора) вправе заменить один отданный им приказ другим приказом из числа неотданных (если у игрока есть

Моря и Земли

Игровое поле разделено на множество областей. Они делятся на два вида - **земли** и **моря**. Земли обведены границами белого цвета, моря (полностью синие области) разделены красными границами. Белые границы разделяют прибрежные морские области и приморские земли.

Корабли могут передвигаться только по морю и вступать в сражения только в морских областях (против других Кораблей). Воины и Рыцари могут передвигаться только по землям и вступать в битвы только на суше (против других Воинов и Рыцарей).

запас звезд, он может заменить только особый приказ особым приказом). Ворон применяется раз в тур.

Фаза Действий

В фазе Действия Дома исполняют приказы, отданные в фазе Планирования, в три шага:

- а) Набеги;**
- б) Походы (+ выяснение результатов битв);**
- в) Усиление.**

Исполнение приказов Подмоги и Защиты не является шагом само по себе, эти приказы исполняются в битвах, но об этом после.

А) Набеги



Приказ Набега

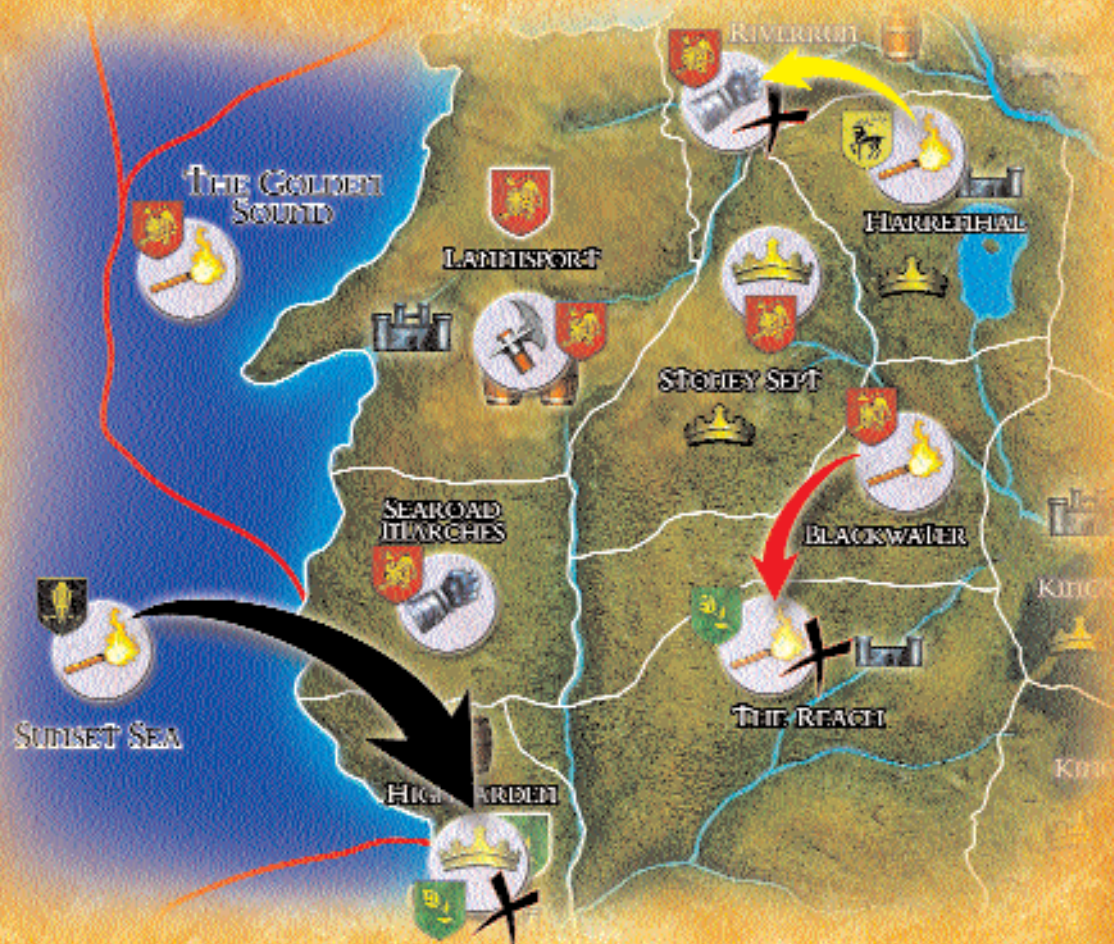
Игроки, отдавшие приказы Набегов, начинают свои действия. В порядке очереди игроки исполняют по одному приказу Набега за ход. Другими словами, Дом, находящийся левее всех на треке Железного Трона, может осуществить один Набег, затем идет в Набег игрок, стоящий правее, и так далее. Когда все Набеги завершены, игра переходит к шагу Походов.

Исполнение приказов Набега

Набег - это приказ войскам Дома совершить рейд по тылам врага. Эта тактика используется, чтобы задержать вражеские подкрепления, идущие в другую битву, помешать усилению его земель или сорвать встречный набег войск противника.

Совершая Набег, игрок снимает с поля жетон

Пример Набега



Только что началась фаза Действия, и игроки приступают к исполнению приказов Набега. Очередность такова: Грейджой, Старк, Ланнистер, Баратеон и Тирелл.

На поле лежат 5 приказов Набега. Ланнистер готовит Набеги с Блэкуотера и Золотого Пролива. Грейджой идет в Набег из Закатного Моря. Тирелл отдал приказ Набега войскам в Риче. Готовится Набег войск Баратеона из Харренхола.

Первым идет в Набег Грейджой. Он видит приказ Усиления в Хайгардене и ведет Набег именно туда. Грейджой убирает свой приказ Набега из Закатного Моря и приказ Усиления Тирелла из Хайгардена. За удачный грабеж Грейджой берет 1 жетон Силы из Резерва.

Старк не отдавал приказов Набега, так что ход передается Ланнистеру. Он решает, что приказ Набега Тирелла в Риче угрожает приказу Подмоги самого Ланнистера в Приморских Марках. Набег Ланнистера бьет по Ричу из Блэкуотера -

Ланнистер снимает с поля свой приказ Набега и приказ Набега Тирелла из Рича.

Баратеон своим Набегом из Харренхола давит приказ Подмоги Ланнистера в Риверране. Он снимает оба жетона.

Единственный Набег Тирелла ликвидирован Набегом Ланнистера. Право хода вновь возвращается в начало очереди.

Неиспользованный приказ Набега остался только у Ланнистеров, в Золотом Проливе, но это море не граничит ни с одной областью, где были бы вражеские приказы Подмоги, Набега или Усиления (Набег Грейджоев уже убран из Закатного Моря после атаки на Хайгарден). Набег Ланнистера в Золотом Проливе просто снимается с поля.

Игра переходит к шагу Походов.

своего приказа Набега и одновременно снимает жетон вражеского приказа Набега, Подмоги или Усиления. Набег может снять жетон только с соседней области.

Если игрок совершил Набег, он отменяет приказ соперника, и область, атакованная Набегом, остается без приказа. Помните, что отмененный с помощью Набега вражеский Набег не исполняется.

Важное правило: если успешным Набегом игрок снял с поля вражеский приказ Усиления, он грабит землю. За грабеж игрок получает жетон Силы из Резерва Силы - безвозмездно. Этот жетон олицетворяет награбленное добро.

Специальное правило: приказ Набега, отданный земле игрока, не позволяет ему совершать набег на соседние моря. Между тем, флот Кораблей может осуществлять успешные Набеги с моря как на соседние моря, так и на соседние приморские земли.

Внимание: приказ Набега не затрагивает приказы Защиты или Похода и не может быть на них направлен. Игрок может отказаться от набега, даже если у него есть цель и возможности для набега. Если ни в одной смежной области нет приказов Усиления, Подмоги или Набега, игрок вынужден снять приказ Набега.

После того, как все Набеги завершены, и фишки сняты с поля, игроки переходят к шагу Походов.

Б) Походы



Поход - это действие, которым игрок движет свои войска по полю и атакует противника. Если на область отдан приказ Похода, игрок может вывести из этой области все свои войска или любую их часть. Войска можно выводить в любую из смежных областей. Армию\флот можно дробить и выводить в несколько смежных областей одним приказом. Также игрок вправе оставить часть войск или всю армию в исходной местности.

Исключение: Корабль не может войти на землю, а Воинам и Рыцарям запрещены Походы в море.

Перемещение осуществляется по кругу в порядке очереди, так же, как исполнялись приказы Набегов. Таким образом, первый по очереди игрок исполняет **один** приказ Похода (если он отдавал такой приказ), затем **один** свой Поход проводит второй игрок, и так далее. Приказы исполняются по кругу, пока не будут закончены все Походы, т.е. на поле не останется ни одного жетона Похода.

Осуществление Похода

Игрок может отдать всего 3 приказа Похода в туре, в том числе особый приказ со звездой. Приказ Похода имеет модификатор боевой мощи -1, 0 или +1. Он увеличивает или уменьшает силу армии\флота Дома в битве, к которой приведет данный Поход.

Вот основные правила Походов:

- Из области с приказом Похода игрок может увести все войска, забрать часть войск или оставить их на месте. Войска могут идти единой армией или по отдельности в одну или в ряд смежных областей либо стоять на месте.
- Поход выводит войска только в **смежную** область (исключение - морские перевозки).
- Одним приказом Похода игрок выводит войска **только в 1 область с войсками другого Дома**. Игрок может разделить армию области и вывести войска в несколько смежных областей одним приказом Похода, но только в одной из этих областей могут стоять войска врага. Если армия или войско игрока входят в область с войсками другого Дома, игрок становится зачинщиком **битвы**, которую надо провести до следующего Похода. Правила битв ниже.
Игрок может начать только одну битву, исполняя один приказ Похода.
Внимание: если отдать приказы Похода нескольким смежным областям, игрок сможет

провести свои войска гораздо дальше, чем обычно. Первый Поход этой цепи выведет армию игрока из исходной земли в соседнюю землю, где лежит второй приказ Похода. Когда все игроки по кругу исполняют их приказы Походов, наш игрок вторым приказом выведет армию уже в третью

Риверран одним приказом Похода. Если бы Корабль Дома был в Закатном Море, то войска Грейджоев из Пайка можно было бы вывести в Хайгарден, Приморские Марки и/или Олдтаун за один Поход. Корабли перевозят эти войска по Железному заливу и Закатному Морю.

Из Кораблей игрок строит мост для Похода его войск из одной прибрежной земли в другую. Так всего 5 Кораблей могут перевезти войска с Кременного Выступа на Вдовий Дозор одним приказом Похода.

- Морские перевозки позволяют проходить большие расстояния за один Поход, но войска по-прежнему могут вступить только в одну битву за Поход.
- Нельзя перевозить войска Кораблями других Домов, даже при согласии других игроков.
- Один и тот же Корабль может участвовать в любом числе перевозок в тур.
- Нельзя совершить Набег или Подмогу за счет морской перевозки, т.е. из земли в землю через цепь кораблей (см. Правила Подмоги ниже).
- Имейте ввиду, что Корабли могут участвовать в Походе войск или быть звеном в цепи Походов, вне зависимости от того, отданы ли Кораблям приказы.

Золотое Правило: если в результате Похода или отступления игрок превышает предел Снабжения (указанный на треке Снабжения), это действие запрещено! Если лимит Снабжения все же превышен, игрок должен сразу же уничтожить такое количество войск, чтобы численность его армий снова вернулась в пределы Снабжения.

Установление власти

Если игрок выводит всех своих Воинов и Рыцарей с земли, он неизбежно теряет власть над этой землей. Но есть способ сохранить землю во власти Дома. Для **установления власти** в земле нужно лишь положить жетон Силы на ту землю, из которой игрок вывел войска. Этот жетон Силы обозначает власть Дома на этой земле. Жетон остается на месте, пока войско противника (Рыцарь или Воин) не входит на эту землю. Жетон убирается после того, как игрок терпит поражение в битве за эту землю. Поход в землю, в которой находится **только** жетон Силы Дома, не требует битвы. Достаточно просто убрать жетон обратно в Резерв Силы и ввести свои войска на эту землю. Жетон Силы не помогут в битве защитнику.

Исключение: существуют родные земли Домов (эти земли помечены гербами соответствующих

Пример Похода



Ланнистер отдал приказ Похода (-1) 3м Воинам Ланниспорта. В свой ход он выводит 1 Воина в Каменную Септу, одного в Приморские Марки (где уже стоит один Воин Ланнистеров, и теперь они становятся армией из 2 Воинов), а третьего Ланнистер оставляет в Ланниспорте.

Ланнистер заканчивает исполнение приказа Похода и убирает жетон этого приказа с поля.

землю, в которой может быть его третий приказ Похода. Но этот план может быть сорван, если враг уничтожит одно из звеньев цепи. Помните: приказ в фазе Планирования может получить только область, в которой есть войско.

Морские перевозки

Морские перевозки - важный аспект игры. Игрок может помогать Рыцарям и Воинам (но не другим Кораблям) покорять моря и мигмом покрывать многие лиги пути. Любые две земли, связанные одним морем или несколькими морями, в **КАЖДОМ ИЗ КОТОРЫХ ЕСТЬ КОРАБЛИ ДОМА**, считаются смежными при Походе или отступлении (об этом позже). Так, корабли Грейджоев в Железном Заливе дают Дому право вывести войска из Пайка в Сигард, Кременной Выступ, Дозор Грэйуотер или



Пример морской перевозки



У Тирелла два Корабля в Закатном Море и по одному Кораблю в Проливе Редвин и Летнем Море. Все эти моря последовательно граничат друг с другом, и Тирелл может перевезти любое число

войск из Хайгардена в Солнечное Копье (или в любую другую прибрежную землю, смежную с данными морями) за один приказ Похода.

Домов). Предполагается, что эта земля находится во власти этого Дома до тех пор пока а) войска врага не войдут на эту землю или б) соперник не установит власть над этой землей (в этом случае жетон Силы кладется поверх нарисованного на игровом поле герба Дома).

Отступающая армия не может отступить на земли, на которых лежит жетон Силы противника. Установить власть над морем невозможно.

Зачем устанавливается власть над землей?

Войска игрока (Рыцари и Воины) могут быть нужны игроку в другом месте, а власть над землей означает, что игрок контролирует Снабжение, Силу и Города или Крепости земли. Жетоны Силы отмечены гербами Домов, что легко позволяет определить, в чьей власти находится та или иная земля (если войска или жетон Силы Дома находятся на земле).

Битва

Если войска игрока вводятся Походом на землю, где стоят войска другого Дома, битва начнется,

когда игрок закончит исполнять текущий приказ Похода. Если игрок вторгается на чужую землю, он станет **зачинщиком** битвы, а противник, удерживающий эту землю, становится **защитником**. Войска в земле, ставшей местом битвы, называются соответственно зачинщиками или защитниками (войска Подмоги не считаются ни зачинщиками, ни защитниками).

Игрок может стать зачинщиком только одной битвы за каждый Поход, и жетон Похода переносится на атакованную землю вслед за войсками зачинщика.

Сражение проходит несколько шагов:

- 1) зачинщики и защитники зовут Подмогу;
- 2) оглашается боевая мощь обеих сторон;
- 3) зачинщик и защитник одновременно играют карты Домов;
- 4) используется Валирийский Клинок (не более одного раза в тур);
- 5) определяется результат битвы; с поля битвы удаляются жертвы, а проигравший битву игрок отступает выжившими войсками, если такие есть.

Стр. 12

Что такое Боевая Мощь?

Результат битвы определяется путем сравнения **боевой мощи сражающихся сторон**. Выигрывает битву тот, у кого выше боевая мощь. На боевую мощь зачинщика и защитника влияет состав армий, сошедшихся в битве, войска Подмоги, приказы Похода и Защиты, жетон Валирийского Клинка и Карты Домов.

Базовая боевая мощь - это сами войска зачинщика и защитника. Ниже приведена боевая мощь войск:

Войско	Боевая Мощь
Воин	+1 единица боевой мощи
Рыцарь	+2 единицы боевой мощи
Корабль	+1 единица боевой мощи

Таким образом, армия из 2 Рыцарей и 1 Воина на начало битвы имеет боевую мощь в 5 единиц (4 единицы за 2 Рыцарей + 1 единица за Воина).

Кроме войск, приказы Похода и Защиты, лежащие на земле, где идет битва, оказывают влияние на исход битвы. Приказы Похода помогают в битве только зачинщикам, а приказы Защиты влияют только на боевую мощь защитников. Возможные приказы:

Приказ	Боевая Мощь
Поход (-1)	Зачинщик вычитает единицу
Поход (0)	Боевая мощь не меняется
Поход (+1)*	Зачинщик добавляет единицу
Защита +1	Защитник добавляет единицу
Защита +2*	Защитник добавляет 2 единицы

* Это особые приказы, доступные только при высоком положении при Королевском Дворе. Добавочную боевую мощь дают Карты Дома, войска Подмоги и жетон Валирийского Клинка.

Шаг 1: Призыв Подмоги

На первом этапе битвы зачинщик и защитник могут призвать подмогу из смежных областей. Соседняя область может предложить свою помощь, если на ней стоит приказ Подмоги. Правила и пример Подмоги в битве смотрите на врезке.

Шаг 2: Оглашение боевой мощи

И зачинщик и защитник оглашают общую сумму единиц боевой мощи. В эту сумму должны войти очки от войск, участвующих в битве, очки за приказы Похода или Защиты, а также очки от Подмоги.

Шаг 3: Применение карт Домов

Каждый участник битвы выбирает 1 карту Дома из руки и кладет ее перед собой. Когда оба игрока готовы, Карты разом вскрываются.

Правила Подмоги

Приказ Подмоги



Приказ Подмоги отдается, когда игрок считает, что войскам в соседней области будет нужна поддержка в бою (в Походе или в обороне). Когда на смежной земле начинается битва, войска с приказом Подмоги могут поддержать зачинщика или защитника.

Если игрок предлагает Подмогу в битве, вся боевая мощь области с приказом Подмоги складывается с боевой мощью стороны, которой оказана подмога. Если, например, подмога идет с земли, в которой стоят Рыцарь и Воин, эта земля дает +3 единицы боевой мощи (1 за Рыцаря и 1 за Воина).

Боевую мощь Подмоги нельзя делить между сторонами. Также нет понятия частичной подмоги. Игрок помогает всеми силами одной стороне битвы или не помогает вовсе.

Игрок может присылать Подмогу войскам как своего Дома, так и войскам союзных Домов.

Один приказ Подмоги может влиять на любое число битв в смежных областях, что делает Подмогу таким влиятельным приказом. Но помните, что приказы Подмоги наиболее уязвимы для Набегов врага, который сможет сбить приказ Подмоги, сколько бы войск ни стояло в этой области.

Пример оказания Помощи:

Тирелл вводит армию из 2 Рыцарей из Рича на Блэкуотер приказом Похода +1. Там уже стоит Воин Ланнистеров с приказом Похода -1 (этот "-1" не будет влиять на боевую мощь, так как Поход мощь защитника не меняет). Дома призвали Подмогу. В смежных с Блэкуотером землях целых три приказа Подмоги: Рыцарь Тирелла стоит в Королевской Гавани, Воин и Рыцарь Ланнистера стоят в Каменной Септе и

в Харренхале Баратеон держит 1 Рыцаря.

Ланнистер объявляет, что армия Каменной Септы (3 единицы боевой мощи) идет ему на подмогу, а потом получает помощь от Харренхола. Баратеон объявляет, что идет на подмогу Ланнистеру двумя единицами боевой мощи. Так Ланнистер получил дополнительно 5 единиц боевой мощи.

Тирелл объявляет, что ему поможет его Рыцарь из Королевской Гавани, что добавит зачинщику битвы Тиреллу 2 единицы боевой мощи.

На данный момент в битве находятся следующие силы: у Тирелла 7 единиц боевой мощи (2 Рыцаря основной армии, Рыцарь из Королевской Гавани и приказ Похода +1). У Ланнистеров 6 единиц боевой мощи (1 Воин-защитник и 5 единиц за Подмогу из Каменной Септы и Харренхола). Сражение переходит к

розыгрышу Карт Домов.

Корабли и Подмога

Корабли могут оказывать Подмогу любой битве на побережье (каждый Корабль - это 1 единица боевой мощи). **Наземные войска (Рыцари и Воины) ни при каких условиях не могут оказывать Подмогу битве на море.**

Важно: морские перевозки позволяют Походы и отступления (о них позже), но не позволяют оказывать Подмогу. Это означает, что бессмысленно ставить приказ Подмоги на Драконий Камень, Арбор или Пайк, так как эти земли вообще не имеют смежных земель, сухопутные войска (Рыцари и Воины) не могут оказывать Подмогу морским сражениям.



Карты Домов



На начало игры у каждого игрока на руках по 7 Карт Домов. Зачинщик и защитник каждой битвы играют по одной такой карте.

На всех Картах Домов указаны единицы боевой мощи (от 0 до 3) в верхнем левом углу. Эти единицы мощи нужно прибавить к общей боевой мощи во время розыгрыша карт. На некоторых Картах указаны спецвозможности, которые начинают работать во время или сразу после боя. А на некоторых картах нарисовано одно или более изображений Меча и/или Укрепления.

Когда карты вскрыты, сначала применяются особые свойства карт, а потом игрок добавляет к его боевой мощи число с Карты Дома.

Шаг 4: Валирийский Клинок

Если у зачинщика или у защитника есть жетон Валирийского Клинка, можно применить его свойство.

Владелец Клинка добавляет +1 к своей боевой мощи. Валирийский Клинок можно использовать только один раз в тур.

Шаг 5: Исход битвы

Итак, обе стороны подсчитали свою боевую мощь. Вот что влияет на боевую мощь в битве:

- Войска, находящихся в битве
- очки за Приказы (Похода или Защиты)
- Подмога из соседних территорий
- Особые свойства, полученные от Карт Домов
 - Единицы боевой мощи Карт Домов
 - Валирийский Клинок: +1

Определение проигравшего

Проигрывает игрок, боевая мощь которого ниже. Если у обоих игроков одинаковая боевая мощь, то выигрывает тот, кто стоит выше на **треке Вотчин**.

Игрок, проигравший битву должен:

- а) подсчитать жертвы;
- б) отступить.

а) Подсчет жертв

Только проигравший битву игрок несет потери.

Символ Укреплений



Символ Меча



Количество жертв определяется следующим образом: победитель смотрит, сколько **символов Меча** было на карте Дома, сыгранной им в битве. Проигравший смотрит, сколько символов Укреплений на карте Дома, которую он сыграл в битве. Затем надо вычесть число Укреплений из числа Мечей. Игрок, проигравший битву, снимает **одно свое войско за каждый символ меча, на который не нашлось символа Укреплений**.

Пример: битва Ланнистера и Тирелла. Ланнистер играет карту Тайвина (2 символа Меча), а Тирелл разыгрывает карту Маргери (один символ Укреплений). Если в битве побеждает Ланнистер, то у Тирелла будет одна жертва. Если выигрывает Тирелл, то у Ланнистера не будет потерь, так как на карте Маргери нет символов Меча.

Слово создателям игры: мы в курсе, что в средневековых битвах потери несли обе воюющие стороны. Но на деле потери были значительно меньше, чем в современных войнах. Больше народу гибло после битвы, когда солдаты победителя вырезали отступавших врагов. В настольной Игре Престолов каждое войско - это большое количество солдат, и потеря даже одного или двух войск может быть критической для побежденной стороны.



Отступление

После подсчета потерь проигравшие должны отступить с поля боя. Если проигрывает зачинщик, то выжившие отходят на землю, с которой пришли.

Если проигрывает защитник, его выжившие войска должны отступить по таким правилам:

- 1) все войска отступают в одну область;
- 2) войска Дома отступают только в землю, подвластную Дому, либо в смежную землю без войск или жетонов Силы другого Дома. **Важно: отступающие войска защитника не могут отступить на землю, с которой шел Поход, вызвавший битву.**
- 3) Войска не могут отступать, если в итоге предел Снабжения Дома превышает. Либо войска отступают без нарушения Снабжения, либо Дом уничтожает излишки войск. Помните, что отступать можно по Кораблям (правила Морских Перевозок изложены выше).

Когда войска игрока отступили, он кладет их на бок - эти войска **разбиты**.

Разбитые войска не имеют боевой мощи, но все еще потребляют Снабжение. Если разбитое войско снова вынуждено отступить, оно автоматически гибнет.

Разбитые войска нельзя зачесть как потери. Разбитые войска не могут пойти в Поход, даже если приказ Похода уже отдан земле, куда они отступили.

После всех Походов тура разбитые войска можно вернуть на ноги.

Пример: Тирелл проиграл Баратеону в Королевской Роце. Выживший Рыцарь Тирелла отступает в Штормовой Предел (где уже стоит его Воин) и кладется на бок, чтобы показать, что он разбит. Позднее в этом же туре Дом Баратеонов атакует Штормовой Предел двумя Рыцарями, переброшенными туда морем с Драконьего Камня. Тирелл защищает Штормовой Предел 1 Воином, так как разбитый Рыцарь не имеет боевой мощи. Когда Дом Тирелл проигрывает сражение, Рыцарь просто уничтожается, так как разбитое войско не может отступить.

Судьба приказов в захваченных областях

Если область захвачена зачинщиком, из области убираются все жетоны приказов, оставленные защитником, наравне с жетоном Похода зачинщика.

Сыгранные карты Домов

Участники битвы складывают сыгранные карты рядом с полем в сброс, выводя их из игры.

Когда игрок использовал свою седьмую карту Дома в битве, он не сбрасывает ее, а берет остальные 6 карт на руку. У игрока снова полная рука карт, которыми он может пользоваться в любой последовательности.

Продолжение игры

После того, как битва закончена, приказ Похода, приведший к этой битве, удаляется с поля. Теперь начинается исполнение следующего по очереди приказа Похода.

Когда все приказы Похода исполнены, игроки переходят к шагу Усиления.

В) Усиление



На этом шаге игроки одновременно собирают Силу с тех земель, которым отданы приказы Усиления. Если приказ Усиления был снят при Набеге, или эта земля завоевана Домом соперника, то этот приказ выходит из игры, и игрок не получает за него жетоны Силы.

Игрок получает один жетон Силы за каждый свой приказ Усиления, лежащий на игровом поле к этому моменту **плюс** один жетон Силы за каждый символ Силы (корона) в любой земле, которой отдан приказ Усиления.

Пример: одиночный Воин стоит на Драконьем Камне. В фазе Планирования Баратеон отдает приказ Усиления этой земле. В фазы Действия этот приказ никто не сбил, (земля не подвергалась набегам и походам). А это значит, что на шаге выполнения приказов Усиления Баратеон получает 2 жетона Силы - одну за сам приказ и дополнительную за корону, нарисованную на земле Драконьего Камня. Фаза Действия заканчивается, когда все игроки получили жетоны Силы за приказы Усиления.

Нужно убрать с игрового поля все оставшиеся на нем жетоны приказов и можно приступать к новому туру (опять начиная с Фазы Вестероса).

Если это был последний (десятый) тур, то игра закончена и нужно выяснить, кто же выиграл.

Победа в Игре

В настольной Игре Престолов можно выиграть двумя способами.

а) Дом, во власти которого на конец десятого тура собрано наибольшее число Городов и Крепостей, побеждает в игре. Если возникает ничья, побеждает Дом, стоящий выше прочих на треке Снабжения. Если это не выявляет победителя, отдайте победу Дому с наибольшей доступной Силой. Если и после этого победителя нет, игра закончилась вничью.

б) Если в игре Дом завладевает семью землями с Городами или Крепостями, игра тут же завершается победой этого Дома.

Другие правила Нейтральные силы (Королевская Гавань, Орлиное Гнездо, Солнечное Копье)



В начале игры на земли Королевской Гавани, Орлиного Гнезда и Солнечного Копья ставятся соответствующие жетоны. Цифры на этих жетонах - это боевая мощь сил, которые будут препятствовать захвату этих земель.

Поход на землю с нейтральными силами для успешного завершения должен обладать мощью, равной или превышающей мощь нейтральных сил. Мощь Похода - это боевая мощь армии зачинщика и Подмога из смежных областей (от своего или союзного Дома). Обратите внимание, что Поход на нейтральную землю не вызывает битвы, и карты Домов не играют. А вот модификаторы Похода (-1, 0 или +1) по-прежнему влияют на боевую мощь Похода. После успешного Похода на нейтральную землю ее жетон снимается с поля.

Пример: Дом Тиреллов входит в Солнечное Копье со стороны Айронвуда. На Солнечном Копье стоит жетон нейтральной силы с цифрой 5 - это та мощь, которую Тирелл должен преодолеть, если хочет захватить эту землю. Армия Тирелла из 1 Рыцаря и 1 Воина идет в Поход +1. Пока у армии Тирелла 4 единицы боевой мощи (2 за Рыцаря, 1 за Воина и 1 за приказ Похода +1). Но у Тирелла есть еще Корабль в Летнем Море, где стоит Приказ Подмоги! Это добавляет к общей боевой мощи Похода последнюю единицу, и их становится 5. Захват нейтральной земли прошел успешно, жетон Солнечного Копья убирается со стола.

Игра 3х и 4х игроков

В настольную Игру Престолов могут играть 3 или 4 игрока. Ниже даны правила для таких вариантов.

Игра на троих

В игре не участвуют Дома Грейджой и Тирелл. Стартовые войска этих домов (Корабли, Рыцари и Воины) расставляются на поле как нейтральные силы (Королевская Гавань, Орлиное Гнездо или Солнечное Копье). Воин становится 1 единицей нейтральной боевой мощи, Рыцарь - двумя, Корабль - одной. Жетоны Влияния и Снабжения Грейджоев и Тиреллов не ставятся на треки Сфер Влияния и Снабжения. Для мгновенной победы при этом варианте нужно покорить 8, а не 7 Городов и Крепостей.

Игра вчетвером

В игре не участвует Дом Грейджой. Также, как и для игры втроем, расставьте стартовые войска этого дома на поле как нейтральные силы. Для мгновенной победы надо удерживать 7 Городов и Цитаделей.

Внимание: Дома, не участвующие в игре, не имеют жетонов Влияния ни в одной Сфере. В самом начале игры окажется, что некоторые позиции остались пустыми. Нужно просто подвинуть жетоны других Домов ближе к позиции "1", что бы не было промежутков между Домами. В результате может оказаться, что у Валирийского Клинка будет новый владелец на начало игры.

Когда жетоны на исходе

В игре существует определенное количество войск и жетонов. Если, к примеру, у игрока в доступной силе находятся все 20 жетонов Силы, то он не может получить больше, пока не потратит какое-то их количество.

Острова



Обратите внимание, что Драконий Камень, Пайк и Арбор считаются землями. Это означает, что на них не могут заходить Корабли. Так как эти территории являются островами, сухопутные войска (Рыцари и Воины) вводятся туда и выводятся оттуда только морскими перевозками.

Реки



Белые линии на игровом поле - это границы земель. Некоторые границы - ярко-синие. Это крупные реки. Войска на Походе не могут форсировать реку, если в этом месте нет изображения моста, соединяющего две земли. На игровом поле есть только два места для пересечения реки - в Близнецах и на Клешне.

Север

Земли над Черным Замком - это Север. Он не является игровой землей, и Походы войск на Север не разрешены.

По циклу романов Джорджа Мартина “Песнь огня и льда”

Разработка: Кристиан Т. Петерсен

Дополнительная разработка: Кевин Уилсон

Исполнительный девелопер: Даррел Харди

Графический дизайн: Скотт Найсли

Правила: Кристиан Т. Петерсен

Редактура: Грег Бенэйдж, Кристиан Т.

Петерсен и Даррел Харди

Иллюстрация на обложке: JP Targete

Внутренний арт: Андерс Файнер, Майкл

Эрикссон, Жак Бреди, Томас Денмарк, Джейсон

Энгл, Джон Мэтсон, Марк Эванс, Роман

Папсуев, Кос Кониотис, Томас Джианни,

Александр Петков, Тим Труман, Джим

Павелеч, Седоне Тонгвили.

Особая благодарность Эрику Лэнгу, Тони Допнеру, Роберту Вону, Дэниэлу и Кэт Абрахам, Карлу Кайму и Мелинде Снодграсс.

Кристиан благодарит Джорджа Мартина за его чудесный мир, терпение и вклад в общее дело, Кевина Уилсона за его превосходную работу по развитию, прототипы и классные предложения по механике и Гретхен за ее терпение, любовь и поддержку.

A Game Of Thrones The Board Game © George R.R. Martin 2006 © Fantasy Flight Publishing, Inc 2006. All rights reserved. No part of this product may be reproduced without permission from the publisher. A Song Of Ice and Fire © George R.R. Martin 2006. Used under license.

**Вопросы и предложения:
www.FantasyFlightGames.com**

A GAME OF THRONES

Collectible Card Game

Карточная игра



Встань во главе одного из Великих Домов Вестероса и выведи на поле брани твоих любимых героев великой эпопеи Джорджа Мартина. Песнь льда и огня оживает в коллекционной карточной игре завоеваний, битв, интриг и предательства.

Коллекционную карточную игру Game of Thrones можно заказать на сайте издателя www.fantasyflightgames.com



LORD of the RINGS

The Lord of the Rings© Настольная игра “Властелин Колец”

Уникальная и оригинальная игра, “Властелин Колец” требует от игроков предельной слаженности действий, чтобы они смогли преодолеть все препятствия, поставленные самой игрой. Погрузившись в мир игры, вы сможете испытать на себе и радость успеха, и печаль утрат, и бремя ответственности.
LTR01 \$44.95

Саурон.

Расширение настольной игры “Властелин Колец”

Второе расширение настольной игры “Властелин Колец” прибавляет новое измерение к миру игры. Больше игрокам не придется бороться только против игры. С этим расширением игрок сможет взять на себя роль

Темного Владыки и приложить все усилия к тому, чтобы Братство Кольца не выполнило свою миссию.

LTR05 \$24.95

Друзья и Враги

Расширение настольной игры “Властелин Колец”

Новое дополнение к старой игре делает ее более разнообразной, но не уменьшит ее сложности и интересности. В “Друзьях и Врагах” вы найдете два новых поля, Бри и Изенгард, 13 новых карт, Тома Бомбадила, Глорфиндейла, Древобрада, Бродяжника и много чего еще. Вашему странствию будут мешать 30 новых врагов - Пауки Лихолеся, Орки Багрового Ока, Пещерные тролли, Умертвия, Волчьи Наездники.

LTR02 \$19.95

Lord of the Rings© Игра-викторина

Испытай свое знание великой книги Дж.Р.Р. Толкиена! Проведи своих друзей к Роковой горе, используй свою память, чтобы сокрушить Шелоб, Орков, Балрога, преодолей препятствия и собери ресурсы, необходимые для уничтожения Кольца. Более тысячи вопросов позволят играть снова и снова, три уровня сложности позволят подгонять игру под ваш уровень знания. Это вызов для любого фаната “Властелина Колец”!

LTR06 \$39.95

Противостояние

Игроки распределяют между собой роли членов Братства Кольца и темных слуг Саурона. Умело применяя карты и свойства персонажей, игроки смогут решить судьбу Средиземья.

“Противостояние” - это полноценная отдельная настольная игра для двух участников.

LTR04 \$19.95

Ищите эти игры в местных игровых магазинах или заходите на сайт издателя www.fantasyflightgames.com



АТЛАНТЕОН

Игра Райнера Книзия

Глубинный город Атлантеон атакован! Стань вождем подводных воинов, могучих волшебников и фантастических водных существ в битве за столицу морской пучины. Пошли отряды на захват Имперского Дворца, Палат Нептуна и Башни Морской Карги, но помни, что можешь проиграть, если твой Король будет пленен!

Стратегическая игра для двоих соперников, "Атлантеон" отнимает до 20 минут.



Компания из 6 неутомимых исследователей вошла под полог джунглей Науноса в поисках легендарного Храма Обезьяньего Черепа. Они вместе организовали эту экспедицию, но чудесный секрет Храма откроется только одному из них! И земля расступается под ногами, и сами джунгли заступают путь бесстрашным авантюристам.

В игре "Зыбучие пески" каждый участник играет за одного исследователя, который соревнуется с пятью другими в гонке к древнему храму. Быстрая игра, в которой многое строится на умении блефовать, "Зыбучие пески" доставят вам немало веселых минут.

От 2 до 5 игроков потратят около 15 минут на сеанс игры "Зыбучие пески".

Карты Вестероса



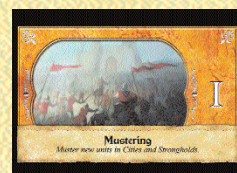
Зима Близо

(есть во всех трех колодах)
Немедленно перетасуйте эту колоду Вестероса и возьмите другую карту. Повторите процедуру, если снова вышла карта “Зима близко”



Снабжение

По порядку хода игроки сдвигают жетоны Снабжения и изменяют составы армий, пока отряды не придут в соответствие с пределом снабжения (см. стр. 4.)



Сбор

По порядку хода игроки собирают новые отряды в подвластных им городах и крепостях. Новые отряды не должны выходить за пределы Снабжения игрока (см. стр. 5-6).



Последние дни лета

(есть во всех трех колодах)
Ничего не происходит, продолжайте игру.



Битва Королей

Уберите жетоны из Сфер Влияния. Игроки торгуются доступными силами за позиции в Сферах Влияния (см. стр. 6-7).



Игра престолов

По порядку хода каждый игрок берет один жетон Силы из резерва Силы за каждый символ Силы (Корона) в подвластных ему землях.



Море Штормов

Игроки не могут отдавать приказы Набега в фазе Планирования этого тура. В фазе Действия этого тура нет шага Набегов.



Пир для ворон

В фазе Планирования этого тура игроки не могут отдавать приказы Усиления. В фазе Действия этого тура нет шага Усиления.



Дожди осени

Воины подмоги не добавляют боевой мощи соседним битвам в этом туре.



Буря мечей

Игроки не могут отдавать приказы Защиты в фазе Планирования этого тура.



Вторжение Одичалых

Одичалые атакуют Вестерос со всей накопленной силой (см. трек Вторжения Одичалых). Все игроки должны поддержать своей силой Ночной Дозор (см. стр. 8.)



Знак Мамонта

Как только три карты Вестероса в начале фазы Вестероса вскрыты, сдвиньте жетон Одичалых по треку Вторжения Одичалых на одно деление за каждый знак Мамонта на трех вскрытых картах.

Фазы Тура

- 1) Фаза Вестероса (пропускается в первом туре)
- 2) Фаза Планирования
 - а) все игроки отдают приказы
 - б) все приказы вскрываются
 - в) применяется Посыльный Ворон
- 3) Фаза Действия
 - а) Набеги
 - б) Походы (+ результаты битв);
 - в) Усиление.

Этапы битвы

- 1) Зачинщики и защитники призывают Подмогу.
- 2) Оглашается боевая мощь обеих сторон.
- 3) Зачинщик и защитник одновременно играют карты Домов.
- 4) Используется Валирийский Клинок (не более одного раза в тур).
- 5) Определяется результат битвы; с поля битвы удаляются жертвы, а проигравший битву игрок отступает выжившими войсками, если такие есть.

Приказы



Поход



Усиление



Подмога



Защита



Набег

Крепость



Город



Снабжение



Сила

